



PROJET GUIDE

Intégré au projet DatAgora

Gilles GESQUIERE
Kristine LUND
Laurène SMYKOWSKI
Antoine WEBANCK

DatAgora

Un macro projet



DatAgora

- **approche interdisciplinaire**
- **développer des projets transversaux**
- **créer des communs techniques et méthodologiques.**

Principaux défis soulevés :

- Comment trouver/exploiter les **données adéquates** ?
- Comment favoriser la **prise de décision** ?
- Comment faire de la **médiation** pour différents types de public ?
- Comment **accompagner** les différents acteurs ?

GUIDE

Un projet
collaboratif et
pluridisciplinaire

**« Quelles sont les
similitudes/différences entre
l'appropriation d'un lieu dans
l'univers tangible et dans un
univers numérique ?**

**Application au cas du campus Porte
des Alpes de Bron. »**



**LABEX
ASLAN**
UNIVERSITÉ DE LYON



- Collaboration entre les LabEx ASLAN et IMU
- Équipe pluridisciplinaire :
 - *Laurène SMYKOWSKI*
 - Ingénieure d'étude et de formation
 - Linguiste spécialisée dans l'analyse des interactions
 - *Antoine WEBANCK*
 - Ingénieur de recherche
 - Docteur spécialisé en informatique graphique

Objectifs identifiés

**« Quelles sont les
similitudes/différences entre
l'appropriation d'un lieu dans
l'univers tangible et dans un
univers numérique ?**

**Application au cas du campus
Porte des Alpes de Bron. »**

- Étudier l'orientation :
 - *en environnement urbain*
 - *par les interactions*
 - *avec liste de tâches à effectuer*

- Navigation calquée sur le réel :
 - *à échelle humaine*
 - *dans le campus réel*
 - *dans une reproduction*

- Campus de PdA :
 - *étendue réduite*
 - *complexité des imbrications*
 - *cheminement intérieur/extérieur*
 - *dans son état actuel (en travaux)*

GUIDE

Création d'une maquette numérique



- Des données :
 - maquette de Bron (open data de la Métropole)
 - 300 photos sur le terrain
 - 25 plans fournis par la DIMMO
- Une infographie 3D :
 - modélisation Blender (1 mois)
 - suivie et documentée
- Une application web :
 - *framework* de recherche UD-Viz
 - exploration à échelle humaine
 - expérience collaborative



Démo



GUIDE

Un protocole expérimental

- Une méthodologie SHS > SdL > AC
 - *Enregistrements audio vidéo*
 - *Avec tâche à réaliser*
 - *Selon les profils des participants*
- Deux dispositifs d'enregistrement
 - *Un dispositif mobile*
 - *Caméra 360°*
 - *Un dispositif fixe (mur d'écran)*
 - *4 prises de vue*
- Un corpus
 - *1h d'expérimentation*
 - *1h d'entretien (consignes et debrief)*
 - *traces GPS et numériques*
- Des axes analyses envisagés
 - *Création de collections :*
 - *Indications d'orientation entre les participants (gestes pointage)*
 - *Points de repères (réels et numériques)*

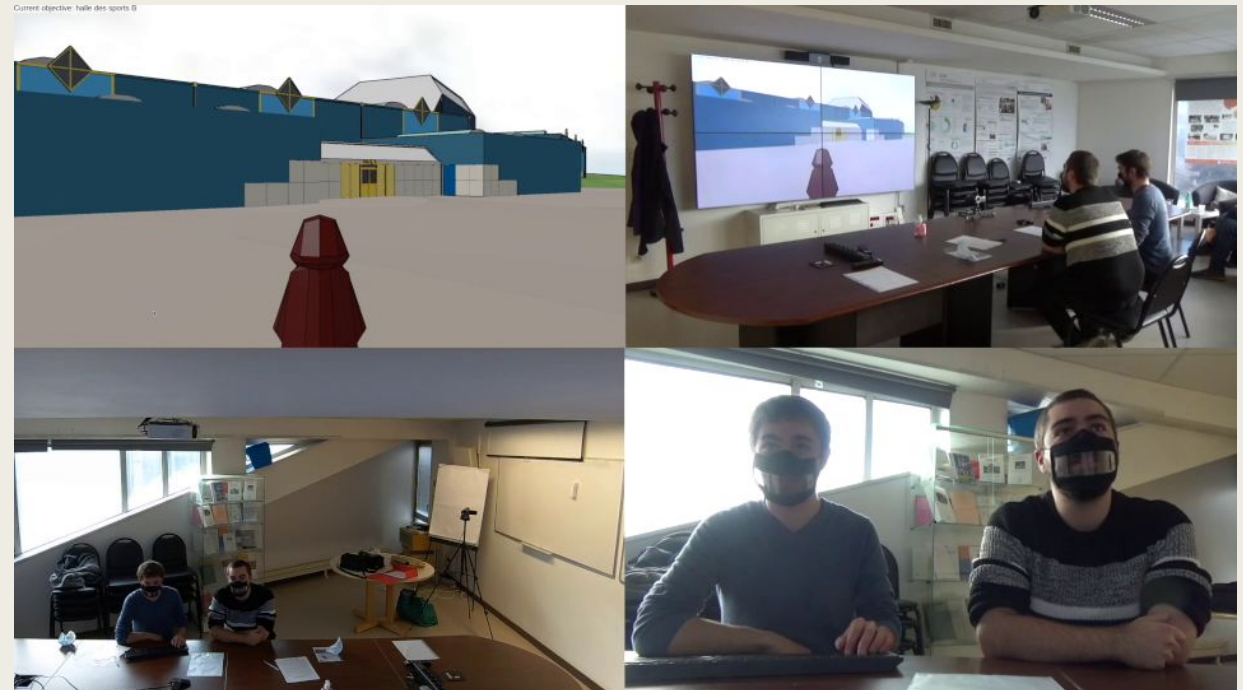


GUIDE Un corpus riche et pertinent

Extrait expérience *réelle*



Extrait expérience *numérique*



Potentialité



Court terme :

- étude sur petit panel (en cours d'analyse)
- maquette opérationnelle ([lien](#))

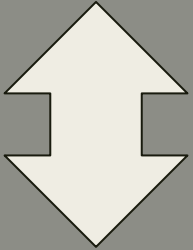
Moyen terme :

- étendre l'étude à un plus large panel
- compléter la maquette (intérieur des bâtiments)
- aller vers des outils
 - *de découverte du campus*
 - *d'orientation sur campus*
 - *de rencontre virtuelle des utilisateurs*
 - *de gestion technique de patrimoine (risques, aménagements)*

Long terme :

- répliquabilité sur d'autres lieux

Observations et analyses



Représentations

Recherche

- Méthode hypothético-déductive sur les points de repère, les représentations et la perception utilisateur
- Modèles conversationnels de “Personnage Non Joueur” (guide) donnant des instructions
- Amélioration continue de la maquette à partir des analyses faites dans le monde réel (*design based research*)
- Mise en place de dispositifs d'enregistrements permettant de comparer réel et numérique

Merci de votre
attention



A vous de jouer !

<https://deambulation-bron.vcityliris.data.alpha.grandlyon.com/>
ou <https://tinyurl.com/2wff5uut>

Pour commencer : touche M

Pour se déplacer : touches Z, Q, S, D

⬆ Z (avancer)

⬅ Q (tourner à gauche)

⬇ S (reculer)

➡ D (tourner à droite)

